MSX / MSX2

取扱説明書

もくじ

このたびは〝ドラゴンクエストII〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

スタッフ

シナリオ／堀井雄二　アシスト／宮岡寛
プログラム／㈱チュンソフト　モンスターデザイン／鳥山明
音楽／すぎやまこういち　企画監修／㈱エニックス

ＭＳＸ２版スタッフ

プログラム／日浅庄司　きたあきら　TAMAO
グラフィック／村瀬幸司　音楽／田口泰宏

ものがたり

——古しえの昔、伝説の勇者ロトあり。
ロトの血を引きし若者、暗闇の支配者・竜王を倒し、アレフガルドを救う。その若者、ローラ姫なる女性を連れ、この地に来たる。この２人こそ、ローレシアをつくりたる者なり——

これは、ここローレシアの国に古くから伝わる言いつたえです。ローラ姫は、その後、３人の子をもうけ、兄王子には，ここローレシアを。弟王子には、サマルトリアの地を。妹王女には、ムーンブルクの地を与えました。

こうして、ロトの血筋に結ばれた、３つの国には、100年の平和が続いたのでした。

ところが、ある日、ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が、たどりついたのです。

「ローレシアの王様！

大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を……！

ハーゴンは、まがまがしい神を　暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。

こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアも　ローレシアも……。

う……、うぐっ！」

それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。

邪神の使徒・大神官ハーゴン！　彼のため平和が、乱されようとしているのです。

ローレシア国王は、若き王子に命じました。

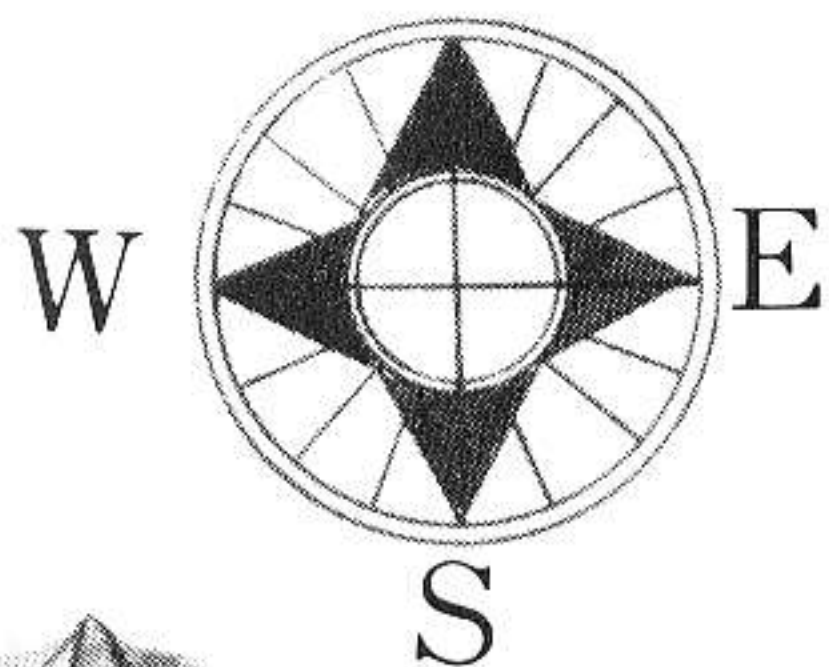
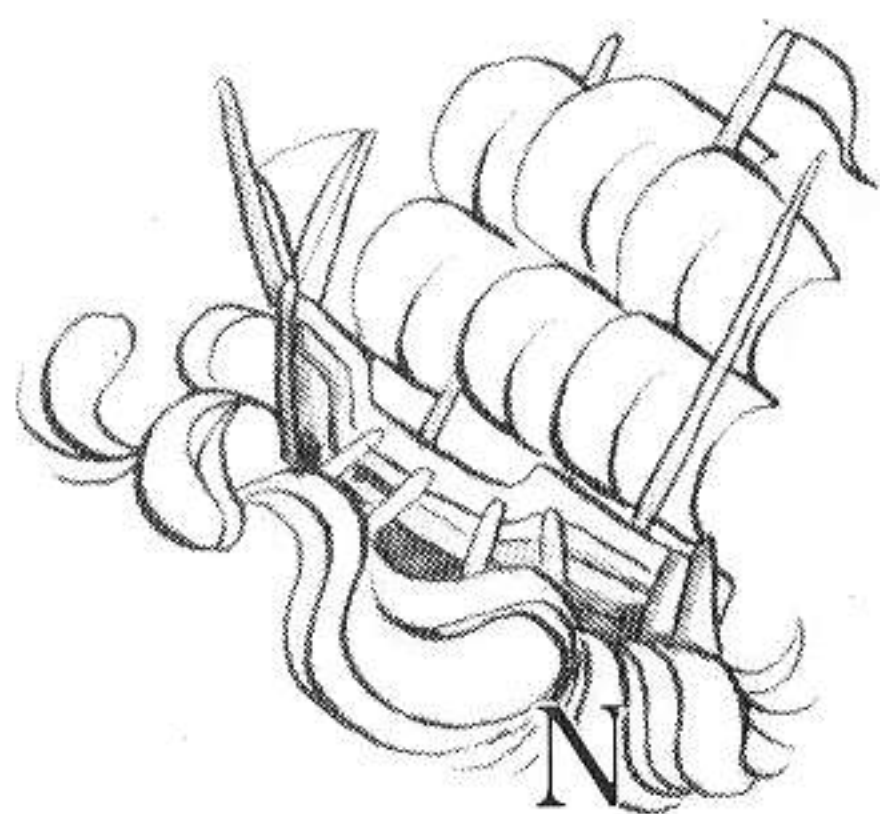
「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。

サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らをみつけ、仲間にするがよい。

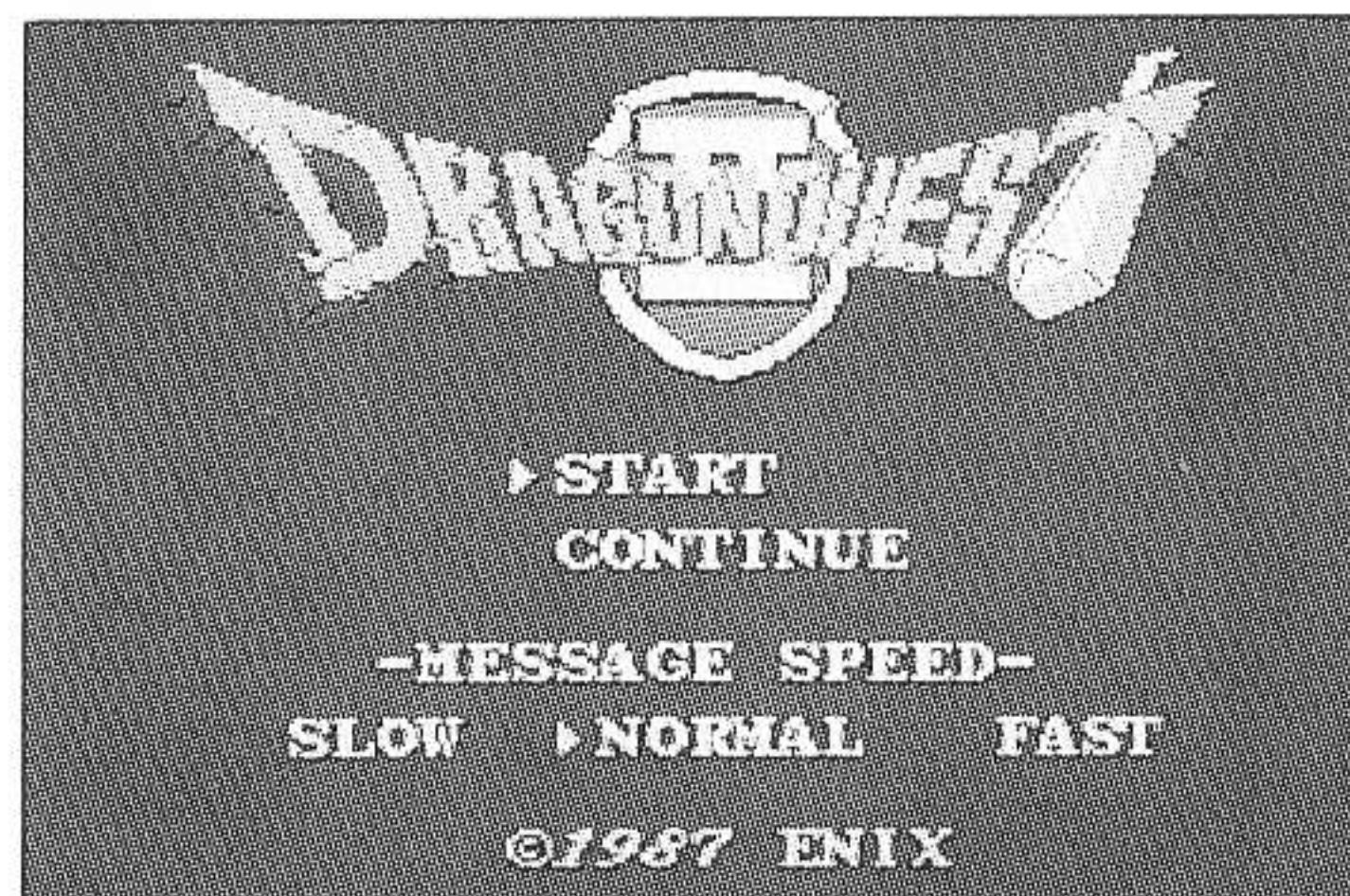
ゆけ、王子よ！」

そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

これがドラゴ
世界
アレフガルド
ムーンブルク
ロンダルキア

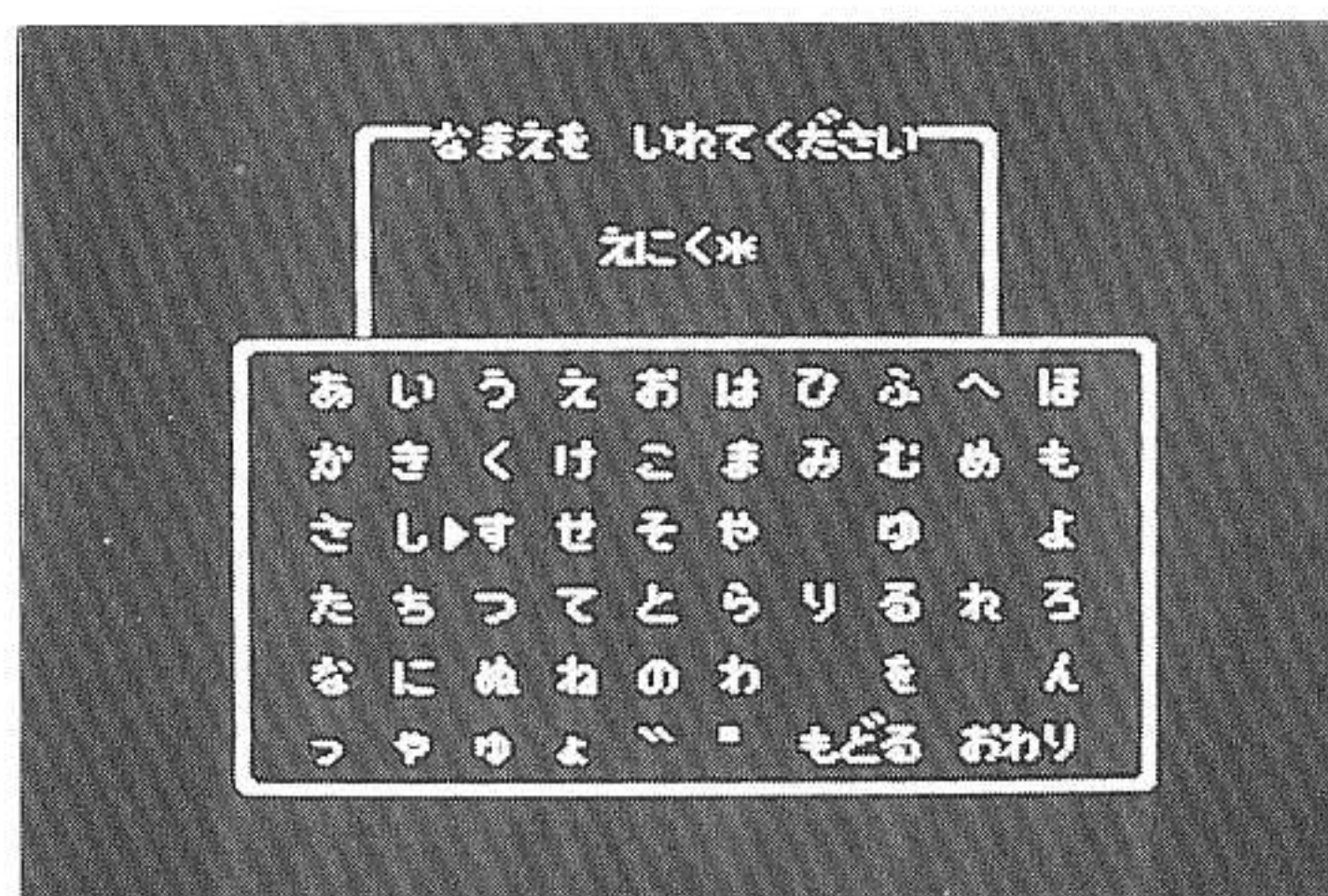
ンクエストIIの
だ!!
サマルトリア
ローレシア
N
W
E
S

今、新なる戦いが始まる！

●MSXまたはMSX 2本体に「ドラゴンクエストII」のカセットをセットし、電源を入れると、タイトル画面が表示され、オープニング音楽がはじまり、画面は写真①のようにかわります。

タイトル画面が出る前にメニュー画面が出る機種をお使いの場合はメニュー画面のBASICモードを選んで下さい。

写真①　冒険の旅に出発だ！

●カーソルキーで▶を上下させ、ゲームをはじめからする(START)か、まえの続きをする(CONTINUE) かを選んでください。

このとき、カーソルキーの左右で、ゲーム中のメッセージ表示スピードをかえられます。

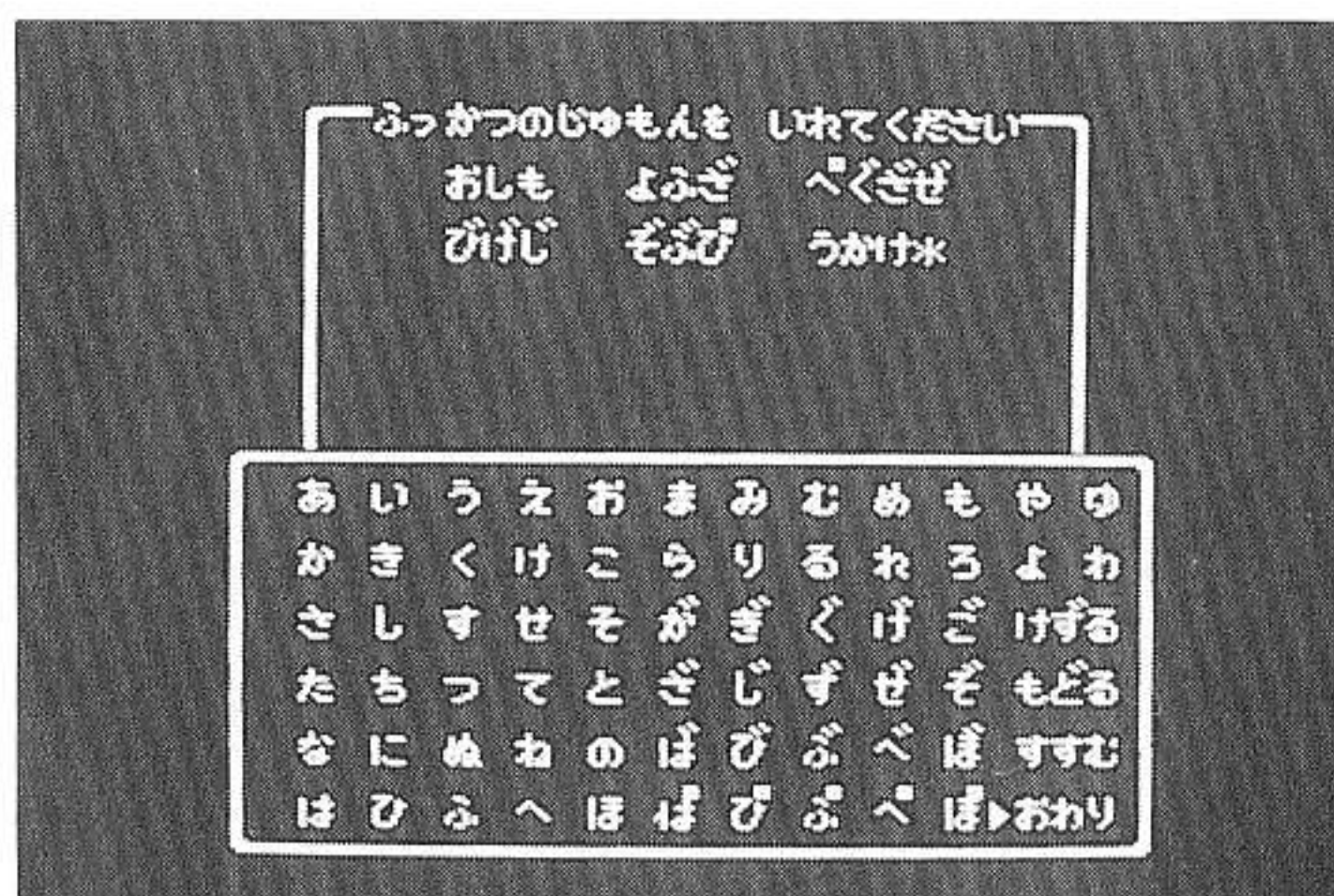
●START：▶をSTARTに合わせ、スペースキーまたはリターンキーを押すと、画面は名前を入力するモードにかわります。ここではカーソルキーで▶をうごかして文字を選び、スペースキーでその文字を入力してください。登録できる名前は4文字までです。(だく点も1文字になります)

写真②　自分の名前を登録。

復活の呪文で甦(よみ)がえろう。
きのうの続きができるぞっ!!

●CONTINUE：▶をCONTINUEに合わせ、スペースキーまたはリターンキーを押すと、画面が写真③のようにかわり、復活の呪文を入力するモードになります。

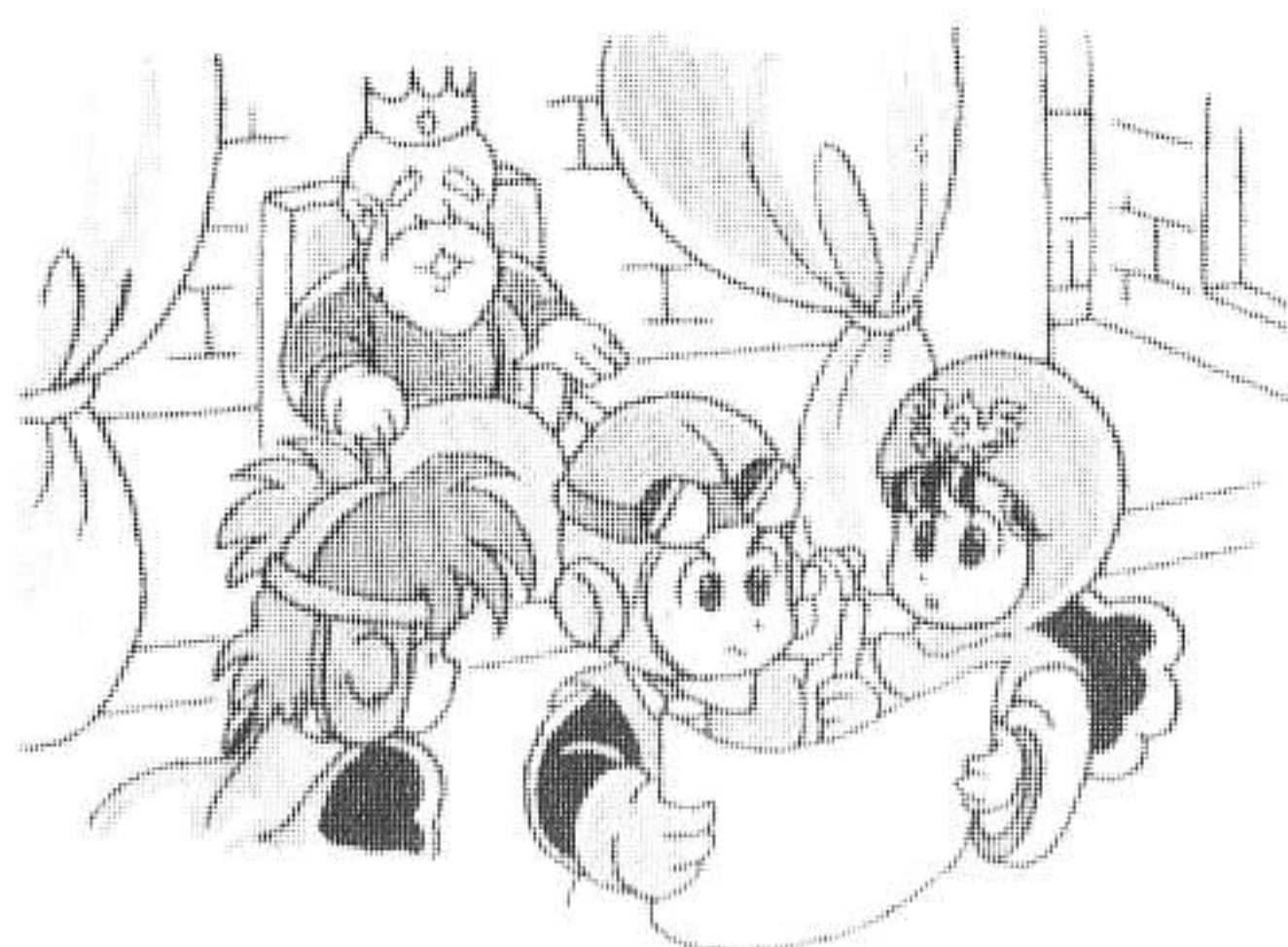
ここでは、前回ゲームをやめたときに書きうつしておいた復活の呪文を入力してください。正しく入力されれば、まえと全く同じ状態で、あなたは甦(よみ)がえることができるのです。（スタートする場所は、あなたがいちばん最後に、復活の呪文を聞いたところになります）

●ゲームをやめるとき：こんどの冒険は、前作よりもはるかに長く険(けわ)しいものです。冒険の主人公たちが疲れたら宿屋で休むように、あなたも休まなければなりません。

ゲームをやめたいときは、この世界の何か所かにあるお城に行き、王様の教えてくれる復活の呪文を紙に書きうつしてください。

写真③　呪文は、そのつど長さがちがいます。呪文を入れ終ったら、▶を「おわり」に指定してスペースキーまたはリターンキーを押して下さい。

そして、つぎにゲームの続きをやりたいときは、ゲームスタートでCONTINUEモードにして、その呪文を入力すればいいのです。

復活の呪文は、その時の人数、そうび、もちものなどによって、長さが変わります。写しまちがえたり、入力しまちがえたりしないよう注意してください。１文字ちがっても、ゲームの続きはできなくなってしまいます。

また、ゲームをやめるとき以外でも、王様に会って呪文を聞いておけば、失敗をしたときにリセットして、冒険をやり直すことができるのです。(呪文を教えてくれるのは王様以外のときもあります。)

キー操作をマスターして
キャラクターを自由自在にあやつる。

■カーソルキーまたはテンキー(2.4 6.8)(+ボタン)

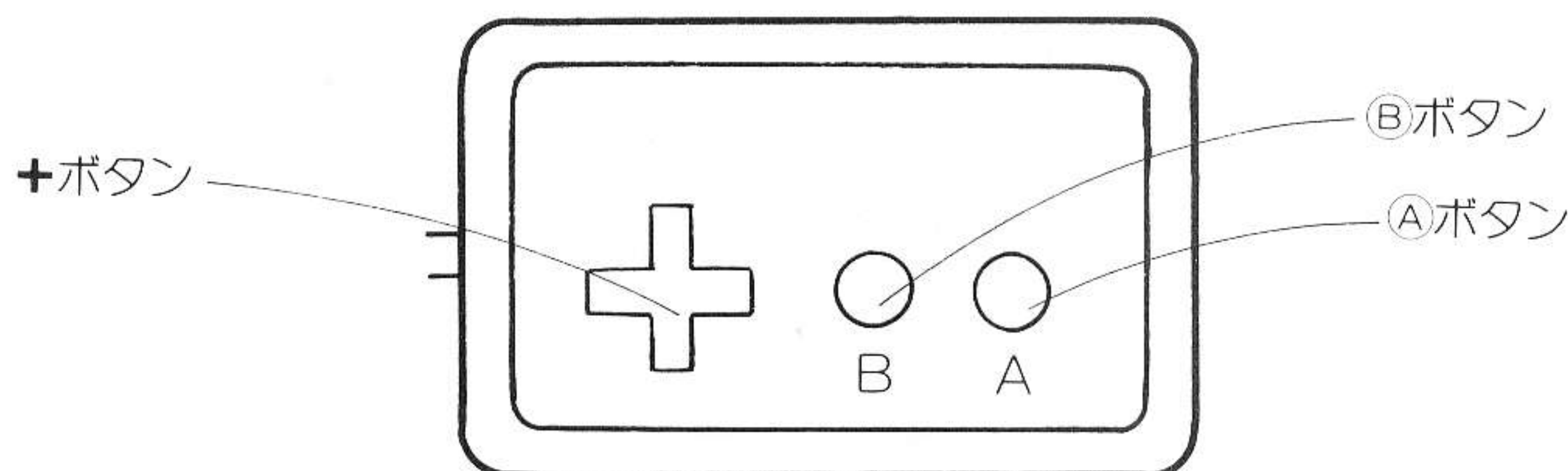
画面中央にいるあなた（とその仲間）を上下左右に移動させます。また、コマンド入力時はコマンド表示窓に点滅している▶を上下左右に移動させることができます。

■スペースキーまたはリターンキー(Ⓐボタン)

このボタンを押すと、コマンド表示窓が現われ、コマンドを入力することができます。カーソルキーで、▶を好きなコマンドに合わせてスペースキーまたはリターンキーを押してください。

また、文章表示窓に▼が点滅しているときにこのキーを押すと、次の文章を表示しはじめます。

■ SHIFT キーまたは ESC キー(Ⓑボタン)

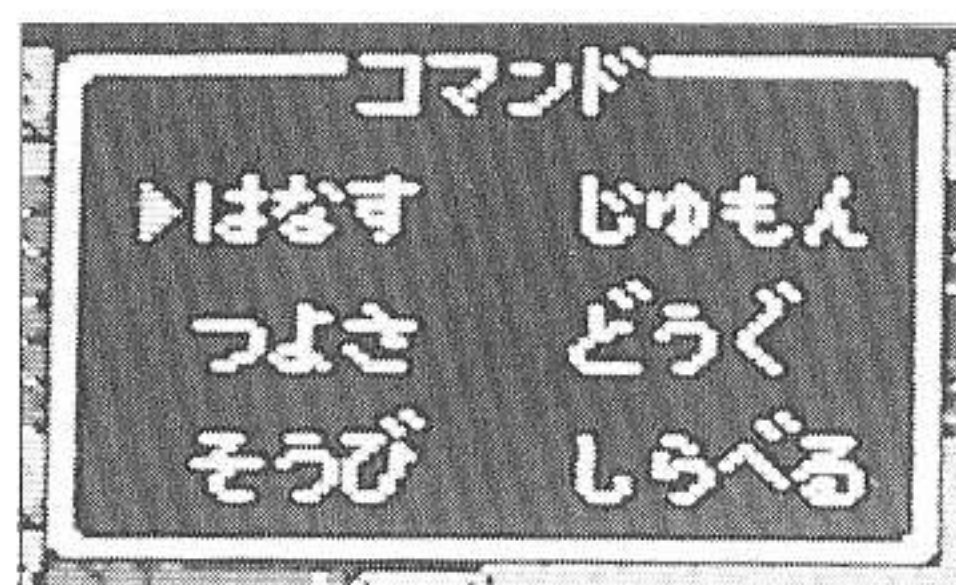
コマンド入力をキャンセルするときは、SHIFT キーまたは ESC キーを押してください。

ジョイパットをお使いの方へ

ジョイパットの+ボタンはカーソルキー、Ⓐボタンはスペースキー又はリターンキー、Ⓑボタンは SHIFT キーまたは ESC キーに対応しています。ジョイパット(ジョイスティック)はジョイスティック端子の1に接続して下さい。

▲移動中にスペースキーまたはリターンを押すとコマンド表示窓が現れます。カーソルキーでコマンドを選び、スペースキーで決定して下さい。(キャンセルは、ESC キー)

＊立ち止まると表示される状態表示窓には、現時点でのあなた(とその仲間)の状態が示されています。ＬＶはそれぞれのレベル、ＨＰは生命値、ＭＰはマジックパワーです。詳しくはP.12をお読みください。

ゴールドや経験値等は、買い物をする時や、つよさの表示窓に表示されます。また、状態表示窓のＬＶが消えて『どく』と表示された時は、あなた(とその仲間)の身体が毒におかされていることを示します。歩くごとに、ＨＰがへっていきますので注意して下さい。

城や町ではいろんな人と話そう。
道具の使い方も覚えよう。

写真①　コマンド表示窓

スペースキーまたはリターンキーを押してコマンド表示窓(ウインドー)を出したら、カーソルキーであなたのやりたいコマンドを選び、もう一度スペースキーまたはリターンキーを押して実行です。（SHIFT キーまたは ESC キーでキャンセル）

■はなす（話す）

人々と話したいときは、このコマンドです。話したい人の方をむき、その人にピッタリくっついてスペースキーまたはリターンキー。「はなす」に▶をあわせて再びキーを押すと、画面下に文章表示窓が現れ、その人が話してくれます。

店や宿やなどでは、カウンターごしに話しかけることができます（写真③）。また、ろうやでは鉄ごうしをはさんで、中の人と話すことができます（写真④）。

写真②
話したい人の方を向いて、スペースキーまたはリターンキーでコマンドを出し、「はなす」を選ぼう。

写真③　お店ではカウンターごしに話ができる。

写真④　鉄こうしのむこうにいる人とも話せるぞ。

■つよさ（強さ）

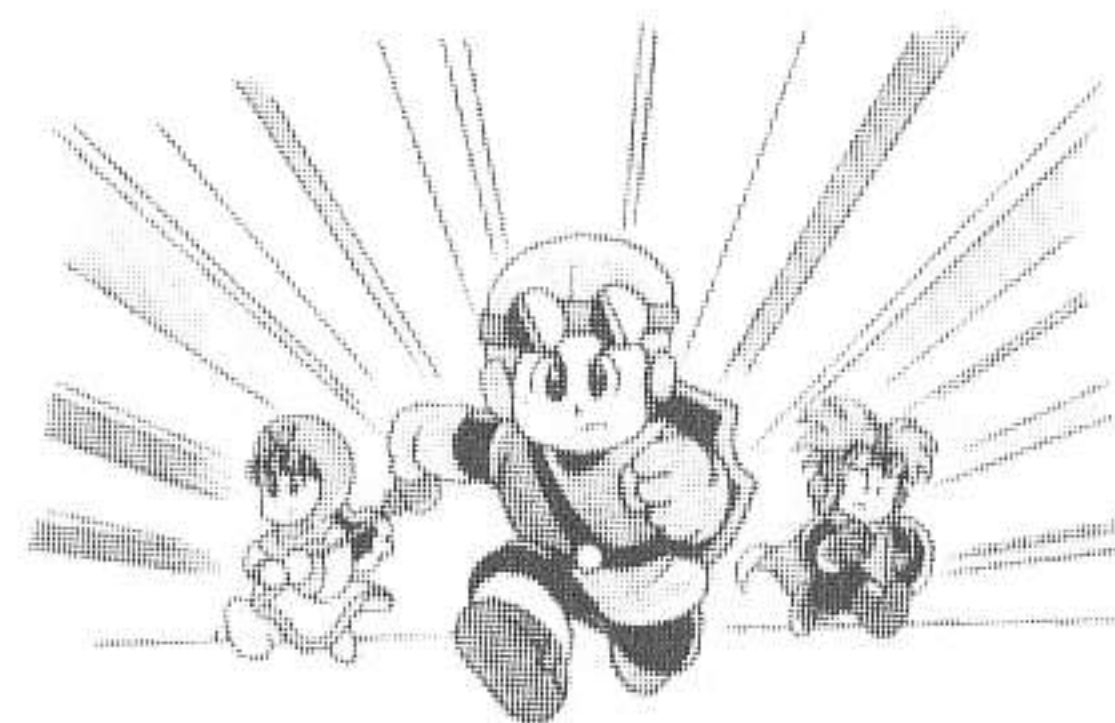
あなた（と仲間たち）の強さを見ることができます。ふたり以上のときは、だれの強さを見たいのか指定してください。内容については、P.12をお読みください。

■そうび（装備）

よろいや盾(たて)は何種類か持つことができますが、持っているだけでは役に立ちません。このコマンドを選ぶと、武器は何がいいか？　よろいは？　持っていて装備できる武器・防具が、順番に表示されるので、選んでいってください。

このコマンドも、仲間がいるときは、誰に何をそうびするかを指定します。このとき、その仲間によって、装備できるものとできないものがありますので注意してください。

■じゅもん(呪文)

魔法の呪文をとなえるコマンドですが、３人の仲間のうち、最初のキャラクターだけは魔法を使うことはできません。また、のこりのふたりも、覚えていく魔法の種類は違っています。誰が、どの魔法を使うか、よく考えて選んでください。

■どうぐ(道具)

それぞれのキャラクターが持っている道具のリストが表示されるので、スペースキーまたはリターンキーとカーソルキーで、品物を選んでください。次に、それを「つかう」のか、「わたす」のか、「すてる」のかを決定します。(「わたす」は、仲間と道具を交換するためのコマンドなので、仲間がいないとできません。)

ドアを開けるときは、ドアの前に立ち、このコマンドで「かぎ」(２種類あります)を使うと、ドアを開けることができます。

何を持っているのかを知りたいだけのときは、持ち物を見たあと SHIFT キーまたは、ESC キーです。

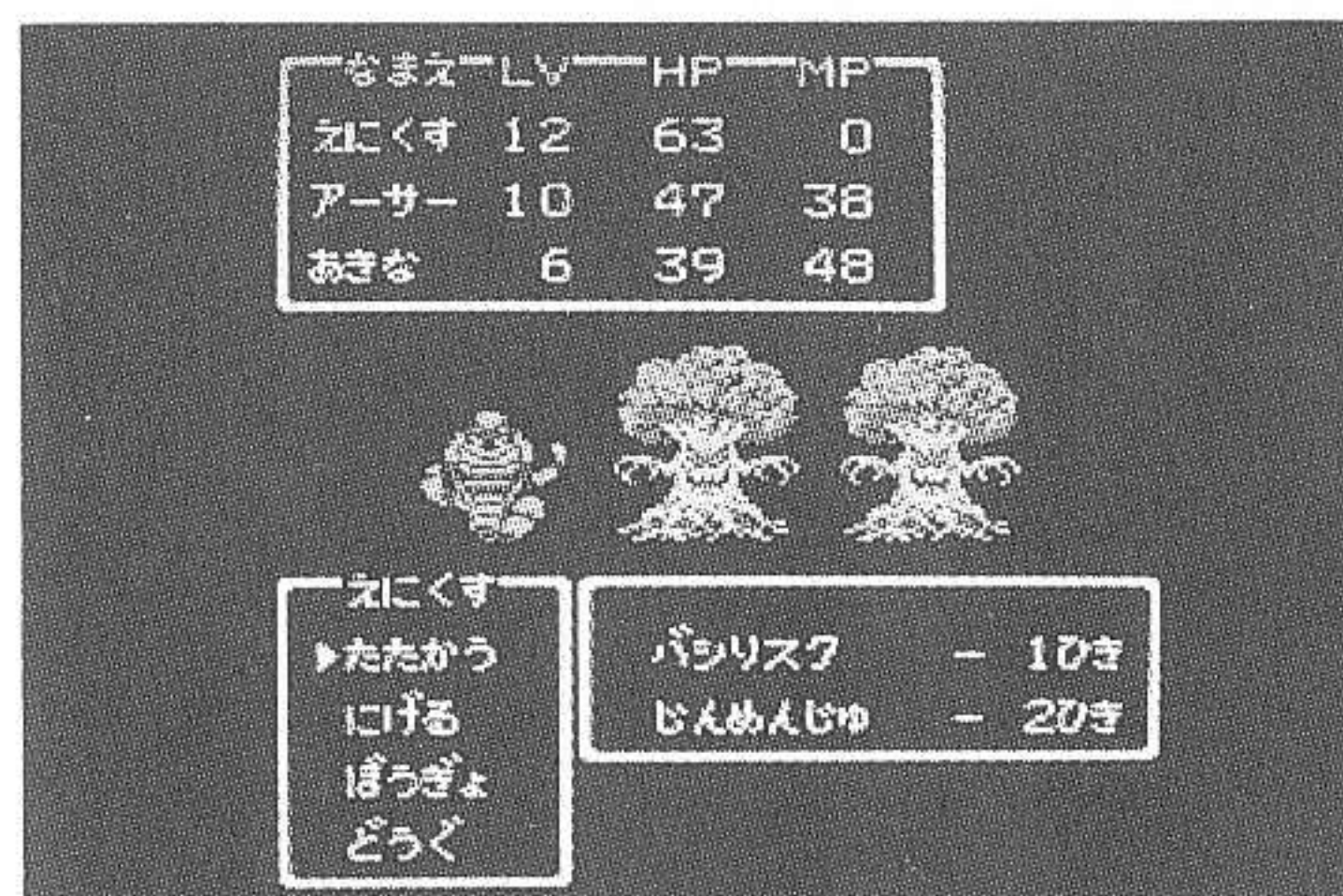
◀誰の道具を見るか指定して、カーソルキーで選びスペースキーまたはリターンキー。持ち物を確認したいだけのときは、SHIFT キーまたは ESC キーでキャンセル。

■しらべる(調べる)

このコマンドをつかうと、あなたは自分の足もとを調べることができます。

また、宝箱を発見したときは、自分のキャラクターを宝箱の上におき、このコマンドを実行すると、宝箱をあけることができます。中にあるものは見つけた人が持つことになりますが、その人の持ち物が８つ以上になるときは、別の人がかわりに持つことになります。

注　意　ドラゴンクエストIIでは前作とくらべ、次の３つのコマンドがありません。
かいだん：上にのると自動的に移動できます。
とびら：『どうぐ』コマンドでカギを使います。
とる：宝箱の上にのって『しらべる』を入力。

敵も味方も複数だ。
戦略を考えてじっくり戦おう！

▲怪物たちはチームを組んで襲いかかってきます。怪物の名前の横の数字は、その数をあらわします。

あなたと仲間たちが成長し、レベルアップするためには、いろいろな怪物と戦っていかなければなりません。怪物に出会うと、自動的に戦闘モードに突入します。

戦闘モードに入ると、怪物の種類と数が表示され、つづいてコマンドが表示されます。ここで、あなたは何をやりたいか選んで入力してください。

また、仲間がいるときは、その仲間に何をさせるのかを順に指定してください。

誰に何をさせるのか、よく考えて指定しましょう。仲間とのチームワークを大切にすることが、勝利への道です！

■たたかう(戦う)

装備している武器で怪物を攻撃します(武器を装備していない場合は素手で攻撃します)。

初めのうちや、自分ひとりのときは、一撃で怪物を倒せることはほとんどありません。こちらもダメージを受けながら、何度も攻撃してください。

怪物たちのうち、どのグループを攻撃するか、また、誰がどう攻撃するかによって、怪物を倒せるかどうかが決ってくるのです。

■にげる(逃げる)

このコマンドが選ばれると、仲間全員で逃げることになります。状態表示窓のＨＰ（生命値）を見ながら、あぶないと思ったときは逃げるようにしましょう。

ただし、強い怪物にかこまれた時など、必ずいつも逃げられるとは限りません。

◀それぞれの仲間のHPを見ながら怪物たちを倒すまで戦闘を続けます。逃げるのも作戦のうち。

■ぼうぎょ(防ぎょ)

ＨＰ（生命値）の減った仲間など、むやみに攻撃ばかりしていては、逆に怪物たちにやられ、死んでしまいます。そんなときはこのコマンドを選ぶと、敵からうけるダメージは少なくなるでしょう。

■じゅもん(呪文)

呪文はふたりめと３人めのキャラクターが使うことができます。ひとりめのキャラクターは、戦士なので呪文を使うことはできません。

呪文のリストが表示されたら(最大８つまで)、カーソルキーで選び、スペースキー又はリターンキーで実行します。このとき、その呪文が攻撃用の呪文なら、相手(怪物)のどのグループかを指定します。また、防ぎょ用の呪文の場合は、仲間の誰に呪文をかけるか指定してください。(指定のいらない呪文もあります)

■どうぐ(道具)

戦闘中、持っている薬草で生命値(ＨＰ)を回復させたりするときに使います。

このコマンドも、それぞれキャラクターがもっている道具がちがうので、リストが表示されたら、それに従って入力してください。怪物たちに対して攻撃用の道具を使う場合、怪物たちのどのグループに使うのかを指定することもあります。戦闘中は、道具を交換したり、すてたりはできません。

▲道具をうまく使いわけて、効果的に敵にダメージを与えたり、味方を援護(えんご)したりしよう！

すべての設定が終るといよいよ戦闘開始です。戦闘は敵味方の区別なく、すばやい者から順に行われます。どちらかが全滅すると戦闘モードは終りますが、全滅しない場合はまたコマンド入力にもどります。

コマンドを入力しまちがえたり、途中でキャンセルしたい場合はSHIFTキーまたは、ESCを押してください。

SHIFTキーまたはESCキーで次々と前の入力待ちになります。

自分の作ったキャラクターにホレこむ。
これがRPGの真髄だっ!!

◀今回の冒険はキャラクターも3人。それぞれの特徴をよく研究して、ベスト・チームワークで行動しよう。

コマンドで『つよさ』を選び、キャラクターを指定すると、それぞれの強さを知ることができます。

また、このとき表示されるG(ゴールド)とM(紋章)は3人のもっているすべての合計です。

■LV(レベル)

各キャラクターの勇者としてのレベルです。レベルは、怪物たちと戦い、経験を積むことによって、どんどん上っていくでしょう。

また、ふたりめと3人めのキャラクターは、レベルが上がるにつれていろいろな呪文を覚えていきます。

レベルが上がると最大ＨＰや最大ＭＰが増え、より強い怪物とも戦えるようになるでしょう!

■HP(ヒットポイント)

各キャラクターの生命値です。怪物たちと戦い、ダメージを受けると、ＨＰは減っていきます。そしてＨＰがゼロになると、そのキャラクターは死んでしまいます。

■MP(マジックパワー)

呪文をとなえる力です。呪文をとなえるたびにＭＰを消費します。

■G(ゴールド)

あなた(とその仲間)がもっているすべてのお金を合計した値です。ムダ使いはせずに、より強力な武器や防具、道具を買いましょう。

■M(紋章)

紋章を１つあつめるごとに紋章のマークが書き込まれます。

なぜ紋章を集めなければならないのか？それは、この国に住む人々の話に耳を傾むけてください。

太陽　星　月　水　命

■EX(エクスペリエンス)

怪物たちを倒すと、倒した怪物たちの強さによって、何ポイントかのＥＸ(経験値)が得られます。経験値が上がれば、その値によってレベルが上がり、キャラクターたちはより成長していきます。

■ちから

ちからの強さです。レベルがあがると、この数値も上がります。

■すばやさ

『ちから』と同様、レベルがあがるほど、そのキャラクターはよりすばやくなっていきます。すばやいほど敵に早く攻撃をしかけることができるでしょう。

■さいだいHP(最大ヒットポイント)

レベルがあがると最大ＨＰが増え、そのキャラクターは、より大きなダメージに耐えられます。

■さいだいMP(最大マジックパワー)

これもレベルがあがると増えていきます。宿屋に泊れば、ＭＰは最大ＭＰまで回復します。

■こうげき力(攻撃力)

この数値が大きいほど、１回の攻撃で敵により多くのダメージを与えることができます。

攻撃力は、大きな力とより強力な武器を持つことで、高めることができます。

■しゅび力(守備力)

この数値が大きいほど、敵の攻撃で受けるダメージが少なくなります。

4倍以上広くなったこの世界を　思う存分冒険しよう。

城
この広大な世界には６つのお城があります。

町
町にはいろいろなお店があります。

草原・砂地・山
普通に歩くことができます。

森・木・しげみ
普通に歩いて入っていくことができます。

海・あさせ
船を持っていれば入れます。あさせは船でも入れません。

とびら
扉には種類があって、カギが違うと開けられません。

かいだん
昇り、下りとも上に乗ると自動的に移動できます。

ほこら
上にいくと中に入れます。

どうくつ
上にいくと中に入れます。

どくの沼
歩くとダメージを受けます。

はし
普通にわたれます。

塔
怪物たちの住む塔です。

岩山
岩山は歩くことができません。

バリアー
バリアーには２種類あり、受けるダメージが違います。

カウンター
むこう側の人と話せます。

さんばし
船で出発するのはここから。

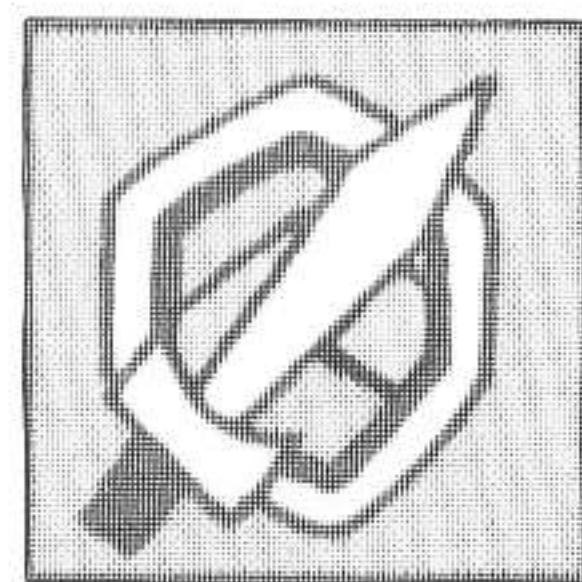
たびのとびら
ここに入ると別の場所に！

屋根
どこかに入り口があります。

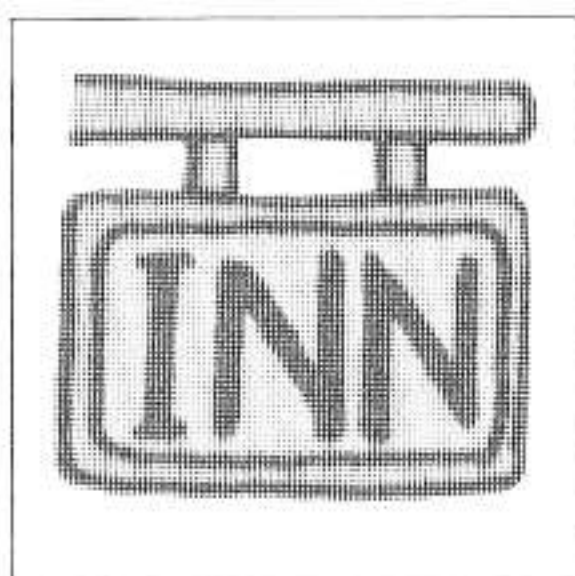
ろうやのとびら
ろうやの扉です。

たからのはこ
「しらべる」で開けられます。

町にはいったらまず買い物をしよう。　持ち物を売ることもできるぞ。

■ぶきや（武器屋）

さまざまな武器とよろいを売っている店です。

カウンターごしに店の主人に話しかけてください。

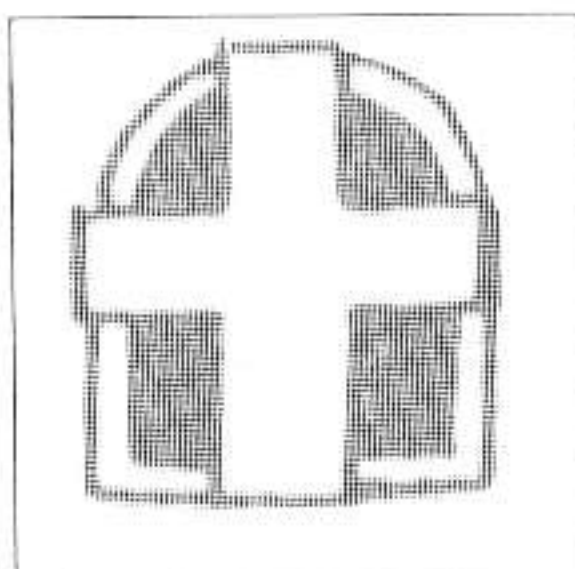
品物を見せてくれるので、買いたいものを選びましょう。見て買いたいものがない場合は、SHIFT キーまたは ESC キーを押すと、キャンセルできます。

■やどや(宿屋)

旅人の宿屋です。怪物たちと戦って傷つき、HPが少なくなったときは、町に入り、宿屋で休むようにしましょう。仲間たち全員のHP、MPが最大値まで回復します。

宿屋での宿泊料はそれぞれの街によって違います。また、ねだんは人数分の合計になっています。

■どうぐや(道具屋)

薬草や毒消し草などを売っている店です。旅のとちゅうで見つけたいろいろなものを、売ることもできます。

ふたり以上で店にはいったときは、誰の物を売るのかを指定してください。G（ゴールド）は人数分の合計の額が表示されています。

■きょうかい(教会)

教会でゴールドを寄付すると、神父さんが仲間たちのために、いろいろなことをしてくれます。

『毒の治療』は体が毒におかされたときに、『呪いをとく』は呪いのかかったものを身につけてしまったときに、また、『生きかえらせる』は、仲間が死んでしまったときに、それぞれやってもらいます。

■ふくびきじょ(福引所)

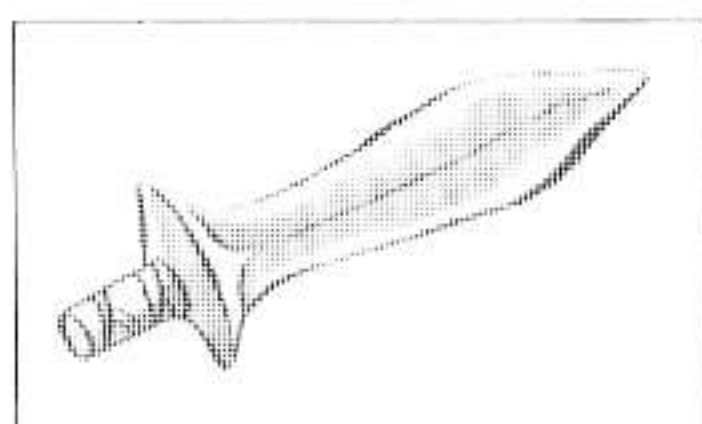
ここでは、福引券１枚につき、１回、福引ができ、いろいろな景品がもらえます。福引券がどうやったらもらえるのかは自分でさがしてみてください。

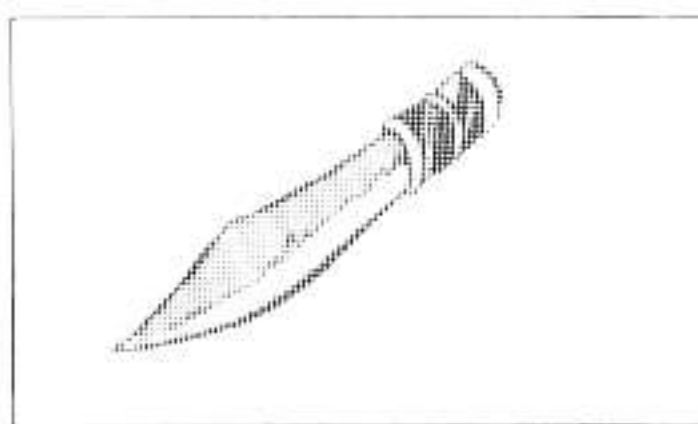
３人それぞれがどの武器・防具を使うかよーく考えて戦おう！

武器や防具は、ただ持っているだけでは役に立ちません。「そうび」コマンドで、必ず身につけてください(現在、身につけている物にはマークがつきます)。

また、仲間がいるときは、そのキャラクターによって装備できる武器や防具が違います。たとえば、３人めの仲間は重い鉄の鎧などは身につけられません。

■武器

●どうのつるぎ(銅の剣)

青銅製の剣です。
怪物たちに、かなりのダメージを与えることができるでしょう。

●せいなるナイフ(聖なるナイフ)

神秘の力をこめられたナイフで銅の剣よりも威力があり、鉄の武器を持てない女の子もこれだけは持つことができます。

●くさりがま

先端に鉄の玉がついたくさりつきのカマです。より強力な武器といえるでしょう。

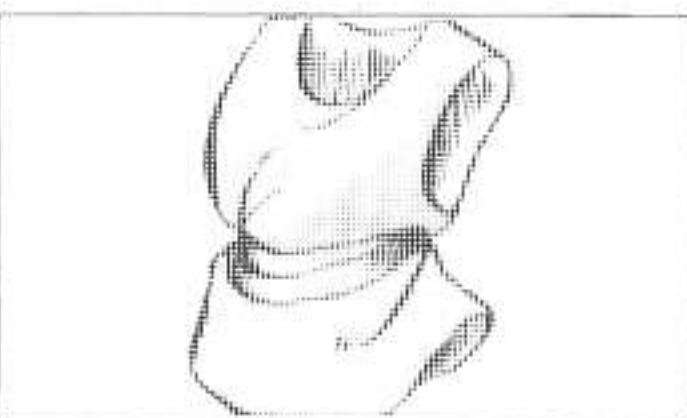
●てつのやり(鉄の鎗)

怪物たちときょりをあけて戦うことができるので、かなりの効果が期待できます。

●まどうしのつえ

そのままでも武器として使えますが、「どうぐ」コマンドでも使えます。ギラの呪文と同じ効果があり、MPは全く消費しません。

防具

●ぬののふく(布の服)

厚い麻布でつくられた服です。防具としては、たいしたことはありません。

●かわのたて(皮の盾)

板に、牛や羊の毛皮をなめし、にかわではりつけたものです。最も一般的な盾といえます。

●かわのよろい(皮の鎧)

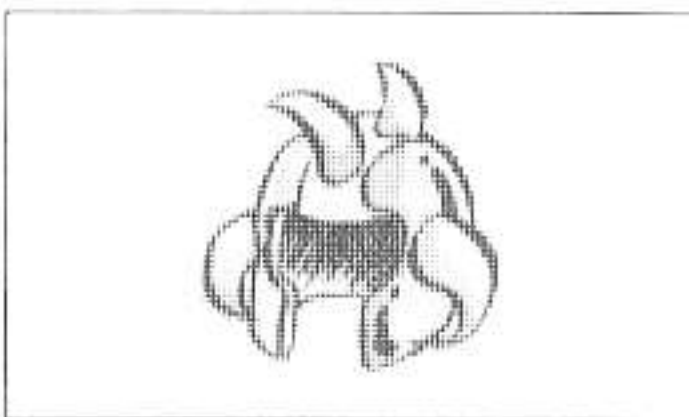
なめし皮をにかわで固めて作った、戦闘用の服です。軽くて動きやすいのが利点です。

●くさりかたびら(鎖帷子)

細い金属の糸で編みあげたよろいです。軽く動きやすく、防ぎょ力もそれなりにあります。

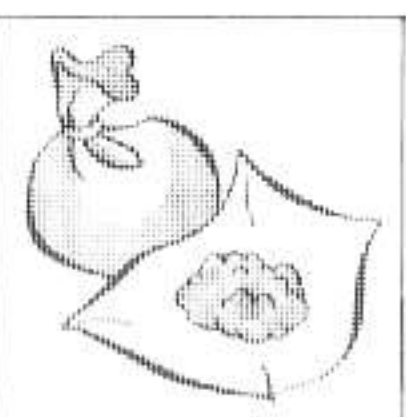
●はがねのよろい(鋼鉄の鎧)

鋼鉄(はがね)部品を組みあげた、きわめて強力、堅固なよろいです。ぜひ、手に入れましょう。

●てつのかぶと(鉄の兜)

鉄でできたヘルメットは、怪物からの頭への攻撃をふせいでくれるでしょう。

武器や防具はこのほかにもたくさんあります。お店で手に入いるものもありますが、怪物たちと戦ったり、地下の宝箱で手にはいることもあります。何種類かの武器・防具を同時に持てるので、未知の物は「そうび」してみて、「つよさ」で効力を調べてみましょう。

道具(アイテム)をうまく使いこなせるように なればキミはもう立派な戦士(ファイター)だ。

●やくそう(薬草)

古くからつたわる傷薬です。この薬をのむと、その人のHPが、回復します。薬草は、道具屋で買うことができます。

●どくけしそう(毒消し草)

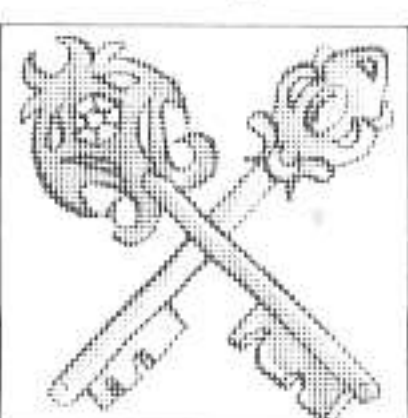
毒におかされると、平地を歩いていてもHPがなくなっていきます。そんなとき薬草をのめば、からだの中の毒素は消えてもとの身体にもどります。

●キメラのつばさ(キメラの翼)

雷にうたれて死んだキメラの翼は、神秘的な飛行力を秘めているといわれ、これを使えば、最後に復活の呪文を聞いた地点までもどることができます。

●せいすい(聖水)

これを使えば、しばらくのあいだ邪悪なものたちを寄せつけず旅をつづけることができます。塔やどうくつの中、強い怪物には効果ありません。

●カギ

カギには、金のカギ、銀のカギの2種類があって、それぞれ開けられるとびらが決っています。また、一度手に入れたカギは、何回使ってもなくなりません。

ホイミからパルプンテまで
呪文を覚えたらこっちのものだ!!

呪文は、ふたり目と３人目のキャラクターが使うことができます。それぞれのレベルがあがると、少しずつ呪文を覚えていくことでしょう。ＭＰの値が少ないと、呪文は使うことができません。ＨＰと同じように宿屋や教会で回復しておきましょう。呪文の効力（効く相手）は、呪文の右側に書いてあります。

■ホイミ
（効力：味方１人）

怪物たちとの戦いで傷ついたときに、この呪文をとなえれば、薬草と同じように体力をいやしてくれるでしょう。

移動中、戦闘中どちらでも使うことができます。

■マヌーサ
（効力：怪物１グループ）

怪物たちのまわりに、淡い不思議な霧を発生させる呪文です。霧につつまれた怪物は、そのなかで幻影を見るといわれています。

この呪文が成功すれば、怪物は霧の幻影にむかって攻撃してしまい、きっとミスすることが多くなることでしょう。

■ギラ
（効力：怪物１匹）

これは、となえた者の指先から小さな炎の玉が発せられ、それが相手に当たりダメージを与えるという呪文です。怪物たちの中にも、この呪文を使う者が多いようです。

■ルカナン
（効力：怪物全グループ）

この呪文をとなえると、相手の守備力を下げる効果があるといわれます。

この呪文を怪物にかけておけば、同じ攻撃でより大きなダメージを与えられることでしょう。

■スクルト
（効力：味方全員）

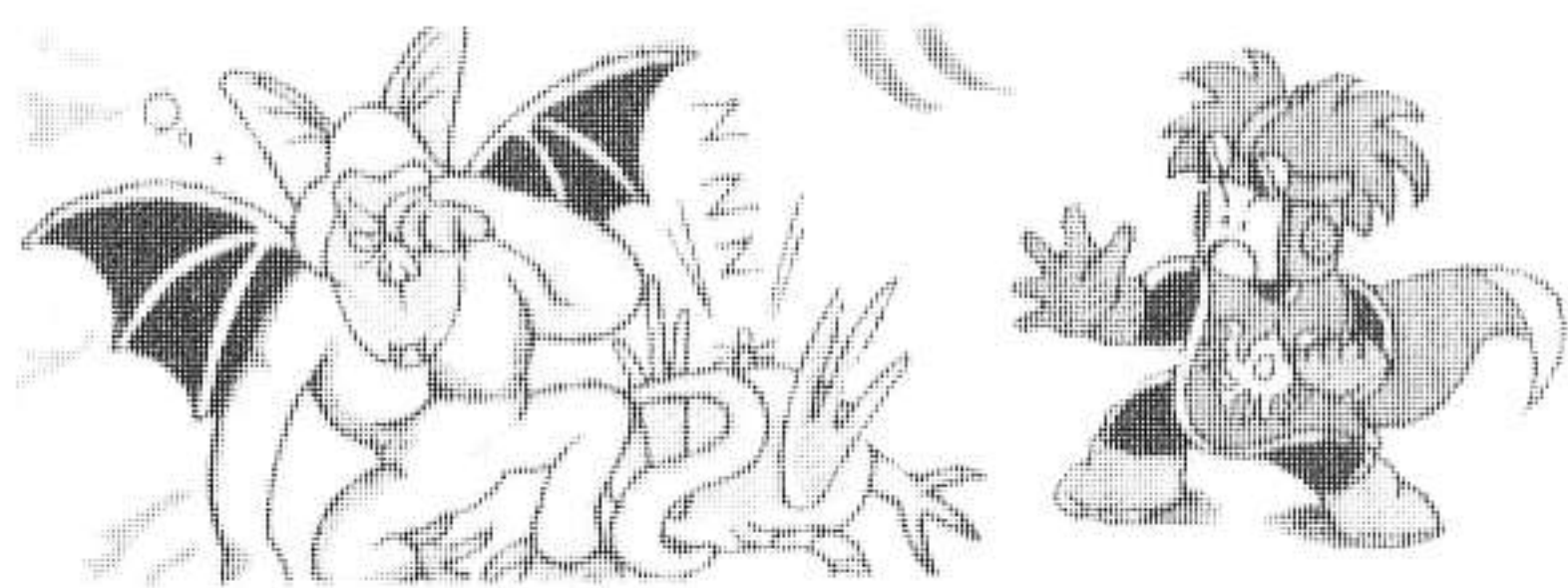
仲間の守備力をあげてくれる呪文です。

この呪文がかかっていれば、怪物たちから攻撃されて受けるダメージも少なくなるでしょう。

■マホトーン
（効力：怪物１グループ）

怪物たちの中には、呪文をとなえることのできるものもたくさんいます。そんなとき、この呪文をとなえてください。この呪文には、相手の呪文を封じこめ、呪文をいっさい使えなくしてしまうという効力があるようです。怪物たちの中にも、この呪文を使えるものがいるようです。

■ラリホー

（効力：怪物１グループ）

その昔、修業をつんだ仙人たちが山をおり、人々の病気やケガをなおすのに、この呪文を使ったといわれています。

この呪文をとなえると、相手の脳神経を一時的にまひさせることができ、その相手はしばらくのあいだ眠ってしまいます。

■キアリー

（効力：味方１人）

怪物の中には毒を吹きつけてくるものもいます。体が毒におかされると、草原を歩いていても、体力（ＨＰ）がどんどんなくなってしまいます。

そんなときは、毒消し草をつかうか、この呪文をとなえると、体内の毒素を一瞬のうちに消し去ってくれるでしょう。

■ベホイミ

（効力：味方１人）

ホイミのさらに強力なものです。

傷ついた仲間たちの体力を、かなり回復してくれるはずです。移動中、戦闘中とも使えます。

■バギ

（効力：怪物１グループ）

となえた者の体のまわりに真空を作り、それが鋭い刃物のように相手に襲いかかるという、攻撃用の呪文です。

■リレミト

（効力：戦闘時以外）

あなたとその仲間が、どうくつや塔の中で迷ってしまった。あるいは、もはや地上までもどる体力がない。そんなとき、この呪文をとなえると、あなたと仲間の体は、たちまちのうちに地上に運ばれるでしょう。

■トヘロス

（効力：戦闘時以外）

この呪文には、聖水と同様、しばらくの間怪物たちを寄せつけないという効力があるようです。ただし、どうくつや塔の中、また、力の強い怪物には効果がなく、これも聖水と同じです。

■ルーラ

（効力：戦闘時以外）

いちばん最後に復活の呪文を聞いた地点まで、一瞬のうちにもどることができるという呪文です。窮地におちいった時に、きっと役に立つでしょう。

■トラマナ

（効力：戦闘時以外）

城や塔の中にはバリアーがあって、そこに入ると、一歩歩くたびにダメージを受けてしまいます。

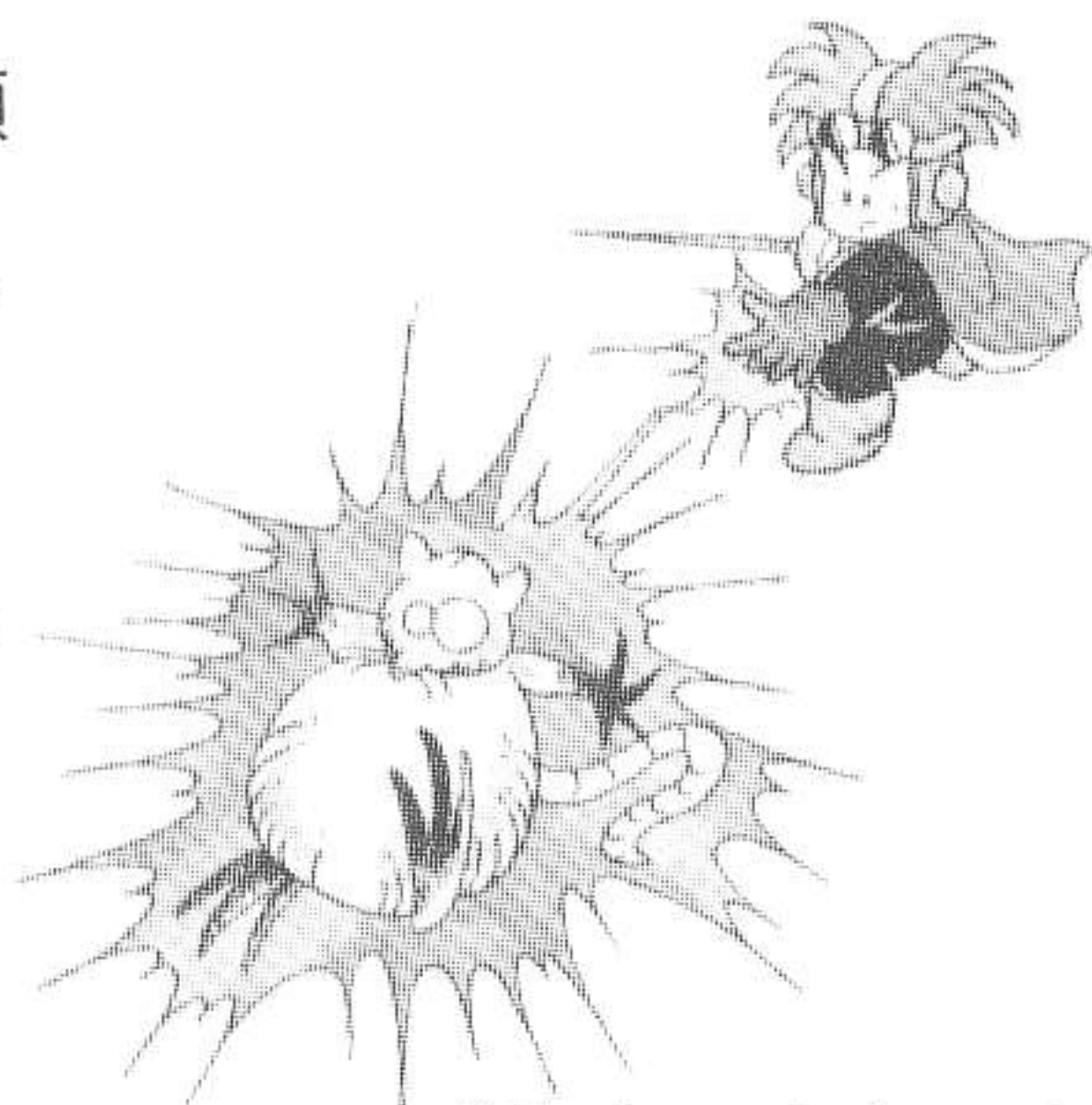
そんなところでは、この呪文をとなえてください。バリアーの効力をすべて消し去ってくれることでしょう。

■ベギラマ

（効力：怪物全グループ）

ギラの最も強力な呪文です。この呪文をとなえた者は、頭上に雷を呼びよせ、指先から、刃のような稲妻がほとばしると伝えられています。

この呪文をかけられた怪物のほとんどは、大ダメージをうけ、おそらく次々と、息絶えてゆくことでしょう。

■ベホマ

（効力：味方１人）

ホイミ・ベホイミの最も強力なもので、インドでは仏陀(悟りを得た人)のみが使うことができる呪文といわれています。

この呪文をとなえると、体力は最大まで回復し、どんな傷ついた体でも、もとにもどるでしょう。

■ザラキ

（効力：怪物１グループ）

古い書物には『死の呪文』とも記されています。

この呪文をとなえると、相手の体内の血液は、一瞬にして凝固し、どんな生き物でも生き続けることは不可能でしょう。

かつて、魔王たちは、この呪文を使って世界を支配したといわれています。

■ザオリク

（効力：味方１人）

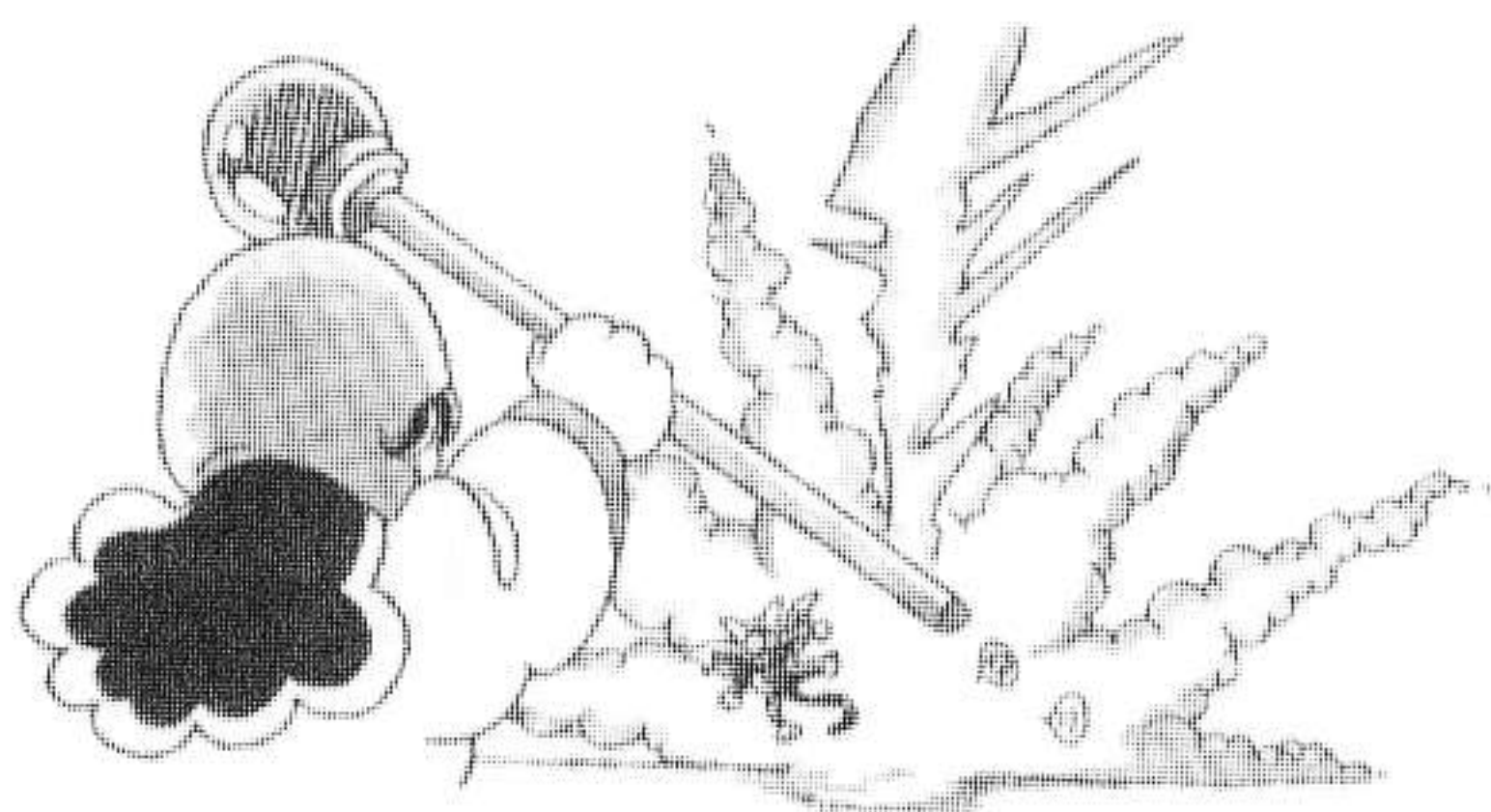
長い旅を続けるうちには、怪物たちとの戦いのなか、不幸にも仲間の１人が死んでしまうかも知れません。

そんなとき、横たわる死者の前にひざまづき、この呪文をとなえてください。天から一条の光明が死者のうえにふりかかり、その者の魂を呼びもどしてくれるでしょう。

■イオナズン

（効力：怪物全グループ）

この呪文は、古い書物に『大爆発をおこせしもの』と記されています。本来は、神々が地上の人間たちに啓示を与える呪文なのですが、いつか人間の中にも、この呪文を使えるものが現れたということです。

この呪文をとなえると、空中のすべてのエネルギーが相手の頭上ではじけ、文字通り大爆発をおこすといわれています。この呪文の前に、もはや生きているものは、ほとんどないでしょう。

■アバカム

（効力：戦闘時以外）

カギを持っていないと、とびらを開けることはできません。また、カギがちがっても、とびらは開きません。

この呪文は、すべてのとびらが一瞬のうちに開いてしまうという、大変便利な呪文です。

■メガンテ

（効力：怪物全グループ）

伝説の神話によると、神々が人間に『善なる心』をさずけるため、この呪文を使ったといわれています。

この呪文をとなえた者は、自らの命とひきかえに、敵のすべてを死に至らしめるという、いわば自己犠牲の呪文です。呪文をとなえた本人は死にますが、自分の仲間だけは死の窮地から救うことができるでしょう。

■パルプンテ

（効力：常に不確定）

この呪文のことは、この世界にあるどんな古文書を見ても、全く記されてありません。

あるいは、こんな呪文が存在するのかどうかも全く不明なのです。ある者は、「とにかく恐ろしい呪文」であるといい、また、「何がおこるか、となえた本人にも全くわからない」。ともいわれています。実際にその目で見たものが存在しない以上、ここでの説明もできません。

まず、やるべきことは!?
冒険は最初がかんじんだ。

●ゲームをスタートさせ、名前の入力が終わると、いよいよ物語がはじまります。あなたはローレシアの若き王子。王様の横にいるキャラクター、それがあなたです。

やがて王様は、「わしについてこい」とあなたに命じ、歩きはじめます。王様のあとについて、階段をおりてください。

●１階で待っていた王様は、冒険のための武器と防具の入った宝箱を、あなたにくれます。宝箱の上にいき、『しらべる』で、中のものをとってください。そして『そうび』コマンドで、それを身につけてください。

●準備が終ったら、さあ、冒険の旅に出発です。お城の門のところには、宿屋や道具屋もあるので用心深いあなたは、道具屋で薬草などを買っておくといいかも知れませんね。

店で物を買うには、カウンターごしに店の主人のほうをむいてスペースキーまたはリターンキー。『はなす』と入力してください。また、城の人々に話しかけると、いろいろなことを教えてくれるでしょう。

●城を出ると、あなたの戦いが始まります。少し歩くと、怪物たちがあなたに襲いかかってくるはずです。レベルが低いあなたは、怪物たちを全滅させるまで、なん度も攻撃することが必要です。

●戦闘モードでは、生命値（ＨＰ）にいつも注意して、残り少なくなったら、薬草でなおすか、あるいは城にもどり、宿屋に泊るようにしてください。(カウンターごしに宿屋の主人に話しかけると、泊まることができます。

●弱い怪物たちをなん匹か倒すうち、あなたの経験値が少しずつ増え、やがて、あなたはレベル２の勇者に成長するはずです。このとき、城にもどって王様に話しかけると、次のレベルまで、あとなんポイント必要かを教えてくれるでしょう。

●そうやってレベルをあげてゆきながら、あなたはまず、仲間のひとり、サマルトリア国の王子に会わなくてはなりません。この王子は呪文を使えるので、あなたの心強い味方となってくれるでしょう。

●サマルトリアの国は、ローレシアの西方です。

そしてムーンブルクには若き王女が。

●あなたの冒険は、再び、はじまったのです！

●仲間のキャラクターをよく知ろう！

ローレシアの王子(つまり、あなた)は、生まれついての戦士(ファイター)。どんな武器も持ててレベルがあがるごと、驚くほど攻撃力がついてゆきますが、呪文はまったく使えません。

反対に、ムーンブルクの王女は魔法の専門家。重い武器は持てないし、成長しても攻撃力は弱いままですが、ものすごい呪文をどんどん覚えていきます。

そして２人の中間が、サマルトリアの王子。ある程度の武器と呪文を使えます。

このように、ロトの勇者はその能力を３つの血筋に分け与えたのでした。

●怪物たちの性格を覚えよう！

今回の冒険では、怪物たちもグループになって、あなたに襲いかかってきます。

なん種類かの怪物が同時に出現したときはどれから倒すのが１ばんいいかを考えなくてはなりません。そのためにも個々の怪物たちのＨＰや攻撃パターンを戦いのなかから覚えてゆくようにしましょう。

●怪物の匹数に注意しよう！

前作とちがって、今回は、怪物たちも集団で出現します。このことを甘く考えては、いけません。１匹１匹が弱い怪物でも、集団になると、とても恐しい存在になってきます。たとえばスライムでも、１匹と３匹では大違いです。

１匹なら、最初の一撃でやっつけてしまえば、こちらは全くダメージを受けません。

ところが３匹になると、１匹をやっつけても、その間に、残りのスライム２匹から攻撃を受けます。さらに、もう１匹をやっつけても、残りの１匹からダメージを受けます。

１匹のスライムが１回の攻撃で３ポイントダメージをあたえてくるとすれば、１匹だけを相手にしたときは全くダメージを受けなかったのに、３匹になると計９ダメージを受けてしまうのです。４匹だと18ダメージっ！

怪物の匹数と自分の残りＨＰをよく見て匹数が多いときは逃げることも必要でしょう。

●戦闘モードではチームワークを大切に！

仲間と３人になったとき、はじめて、本当の意味での戦いがはじまります。

２人めの王子が怪物たちにマホトーンの呪文をかけているうちに、３人めの王女はベホイミで２人めのキズを回復させてあげ、あなたはその間に、その怪物たちの親玉をたたく！

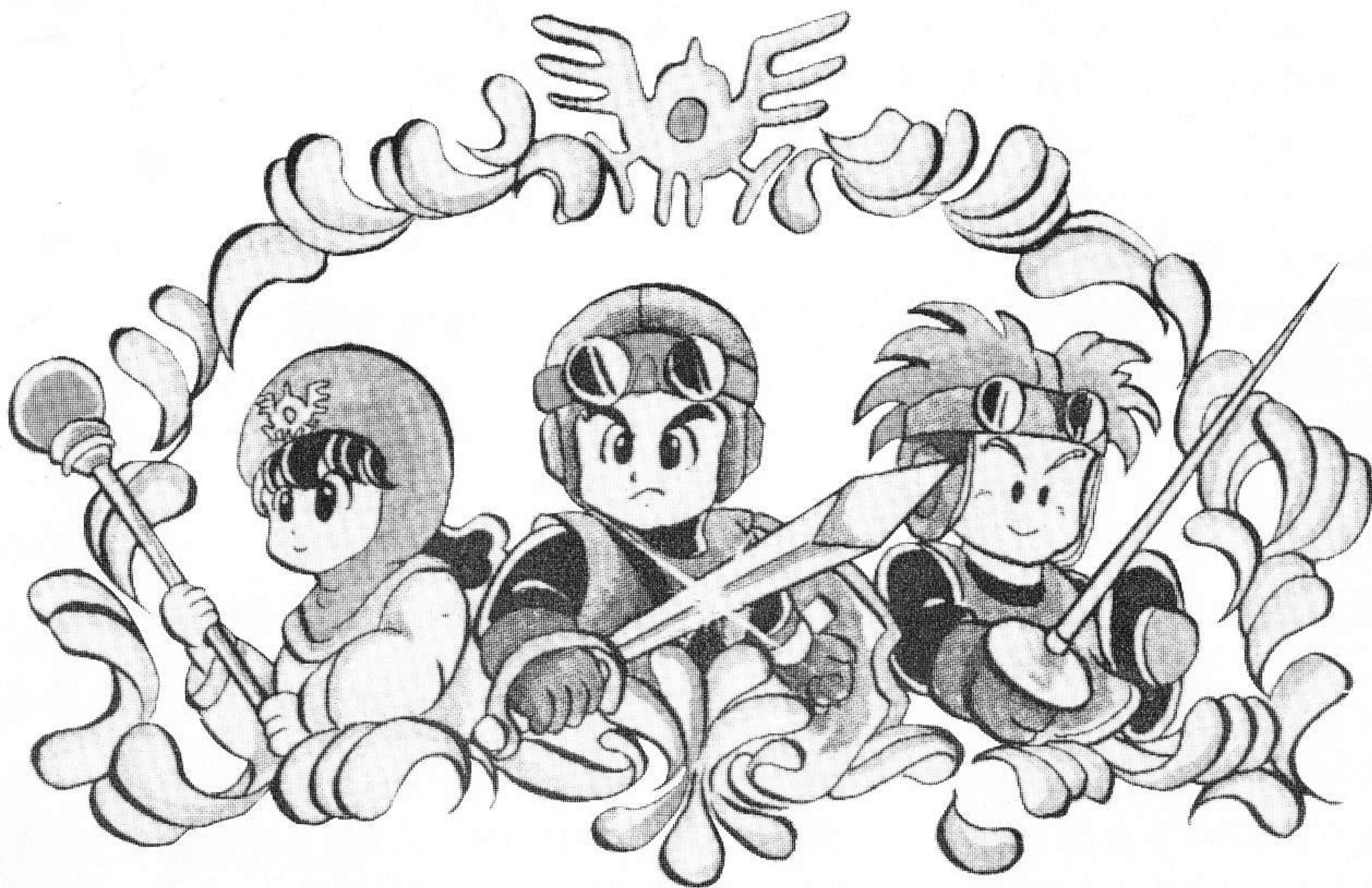
――などという戦いが展開されてゆきます。もし作戦を間違えば、たちまち、あなたたちは全滅させられるでしょう。

全員死んでしまっても、前作同様、王様の前に復活しますが、生きかえるのは１人だけ。しかもゴールドが半分になってしまいます。

●情報を集めよう。

すべての謎は、城や町の人々の話に耳を傾むけることで、必ず解くことができます。

たとえば、長い旅の末、ハーゴンの神殿に入ったあなたは、あっと驚くかも知れません。しかし、人々の話をこまめにメモしていたあなたなら、つぎにするべきことがわかるはず。

あなたもまた、ロトの勇者なのですから！

〒160 東京都新宿区西新宿８丁目20番２号
新宿アイリスビル７Ｆ TEL.(03)366-4345

E-G206
E-G207